

JoJo's BIZARRE ADVENTURE



CAPCOM

 CAPCOM INTERACTIVE

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous assoyant aussi loin que le permettent les cales de la console. Nous vous recommandons de vous assoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et fermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez le console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.



FRANÇAIS



Merci d'avoir choisi JoJo's Bizarre Adventure™. Ce logiciel est exclusivement destiné à la console de jeu Dreamcast™. Lisez attentivement ce manuel avant de commencer JoJo's Bizarre Adventure™.

SOMMAIRE

La revanche de Dio	31	Aydol	47
Console de jeu Dreamcast™ ...	33	Polnareff	47
Commencer une partie	34	Joseph	48
Visual Memory (Carte Mémoire)		Iggie	48
.....	34	PetShop	49
Commandes par défaut	35	Mahrahia	49
Ecran du jeu	37	Hol Horse	50
Règles de combat	38	Black Polnareff	50
Modes de Jeu	39	D'Bo	51
Menu des options	40	Midler	51
Mouvements de base	41	Alessy	52
Le Disciple	43	Chaca	52
Super Combos	44	Dio	53
Personnages	45	Iced	53
Jotaro	46	Assistance technique	54
Kakyoin	46		

LA REVANCHE DE DIO

Vers la fin du 19ème siècle, en Angleterre, Sir Joster partageait sa maison de campagne avec un jeune homme, Dio dont il devint le tuteur après la mort de son père.

Ce dernier avait sacrifié sa vie pour sauver celle de son fils. Les circonstances de ce décès restent à ce jour entourées de mystères.



Dio n'avait pas hérité du caractère altruiste de son père car au lieu d'être reconnaissant envers son oncle, il complotait dans le but de s'emparer de sa fortune.

Grâce à un masque maléfique renfermant de mystérieux pouvoirs, Dio se transforma en monstre immortel. Et un jour, il déclara la guerre à Sir Joster.

Mais le vrai fils du noble, Jonathan Joster, défendait son père corps et âme et mettait Dio en déroute à chacune de ses attaques.

Au terme d'une longue série de terribles combats, Dio déclara forfait et l'on emprisonna ce dernier dans les profondeurs de l'océan.



Se sont écoulées...

On découvre un étrange sarcophage en acier près des îles Canaries dans l'Océan Atlantique...

Le matin même, au Japon, Jotaro Kujo, surnommé Jojo par ses amis, se réveille avec un sentiment très étrange. Un événement bizarre s'est produit durant son sommeil. Au cours de cette nuit agitée, Jojo a eu l'impression qu'un être cherchait à prendre possession de son esprit.

La mère de Jojo, Holley, était tombée malade quelques temps auparavant. On murmurerait qu'elle avait été atteinte par 'Le Disciple', une sorte de spectre invisible et invincible s'attaquant aux esprits de leurs victimes sans prévenir. Jojo était-il aussi atteint par ce mal ?

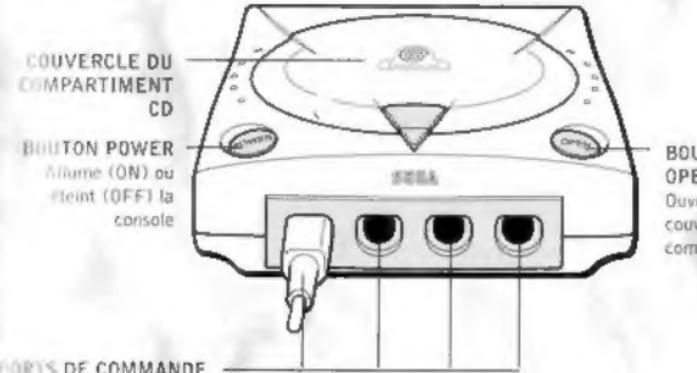
Ce jour-là, Jojo comprit les origines du mystérieux état de santé de sa mère : Dio venait de resurgir des profondeurs de l'océan.

Pour vaincre Dio et sauver Holley, Jojo et ses amis partent pour l'Egypte où ils espèrent découvrir la réponse à ces cauchemars et à ce mal étrange.

Mais les hommes de main de Dio feront tout pour les empêcher.



CONSOLE DE JEU DREAMCAST™



COUVERCLE DU
COMPARTIMENT
CD

BOUTON POWER
Allume (ON) ou
éteint (OFF) la
console

BOUTON
OPEN

Ouvre le
couvercle du
compartiment CD

PORTS DE COMMANDE

Utilisez ces ports de commande pour connecter les manettes Dreamcast™ ou tout autre périphérique.

De gauche à droite : port de commande A, port de commande B, port de commande C et port de commande D. Connectez de 1 à 4 manettes dans les ports de commande respectifs.

Remarque : Un Port de commande est également appelé Port.

Remarque : Procurez-vous des manettes supplémentaires (vendues séparément) pour jouer à 2 joueurs ou plus.

Jusqu'à 2 joueurs peuvent s'affronter dans le jeu JoJo's Bizarre Adventure. Avant d'allumer la console Dreamcast™, connectez la ou les manette(s) Dreamcast™ ou bien tout autre périphérique dans les ports de commande de la console.

COMMENCER UNE PARTIE

1. Lorsque l'écran de titre s'affiche, sélectionnez à l'aide de la croix multidirectionnelle l'un des 2 jeux suivants : JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ou JOJO'S BIZARRE ADVENTURE 2, puis confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A.
2. Sélectionnez GAME START (Nouvelle Partie) dans le menu principal puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.
3. Sélectionnez un mode de jeu puis confirmez à l'aide du bouton A.
4. Choisissez un personnage et appuyez sur le bouton A.
5. Choisissez un type de configuration de manette:

Normal

Exécutez les mouvements spéciaux et les super combos en une combinaison de plusieurs boutons.

Easy (simple)

Exécutez les mouvements spéciaux et les super combos à l'aide de commandes simplifiées.



VISUAL MEMORY (Carte Mémoire)

Save (sauvegarde)

Sauvegardez vos parties, les paramètres du menu desoptions, vos scores ainsi que vos résultats sur un VM (vendu séparément).



Load (chargement)

Chargez des parties précédemment sauvegardées à partir d'un VM.

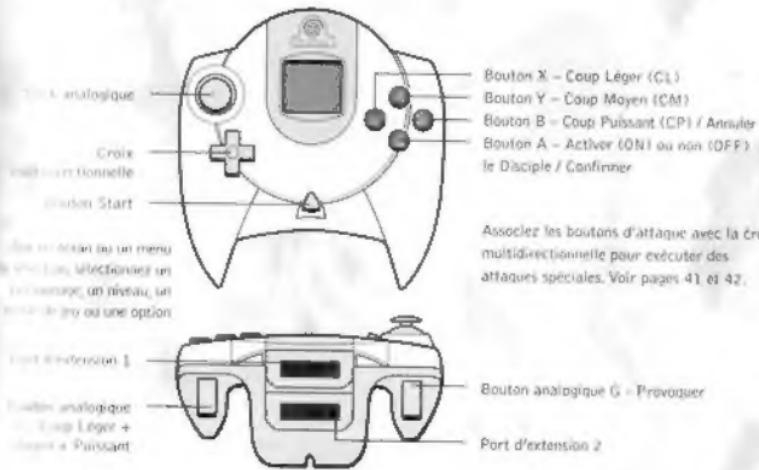
Auto Load (chargement automatique)

Si un VM contenant déjà des données du jeu est inséré dans le port d'extension 1, ces données sont automatiquement chargées dès que vous allumez la console Dreamcast™.

Remarque : Au cours d'une sauvegarde, n'éteignez jamais votre console de jeu Dreamcast™, ne retirez pas le VM ou ne déconnectez pas une manette.

COMMANDES PAR DEFAUT

MANETTE DREAMCAST™



Placements de votre personnage pendant un combat* :

↑ Sauter verticalement	← Bloquer en position accroupie
↗ Sauter vers l'avant en diagonale	← Reculer / bloquer en position debout
→ Avancer	↖ Sauter vers l'arrière en diagonale
↘ S'accroupir	
↓ S'accroupir	

* lorsque votre personnage est dirigé vers la droite.

Si votre personnage est orienté vers la gauche, inversez les commandes gauche / droite.

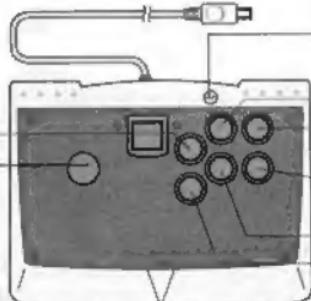
Ne touchez jamais au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D lorsque vous allumez votre console de Dreamcast™. Cela pourrait provoquer un dysfonctionnement lors de l'initialisation de la manette. Si, par contre, cet incident se présente, éteignez immédiatement votre console puis rallumez-la, sans toucher aux boutons analogiques ni au stick analogique.

ARCADE STICK

Bouton X - Coup Léger (CL)

Sur un écran ou un menu de sélection, sélectionnez un personnage, un niveau, un mode de jeu ou une option

Joystick



Bouton Start
Mettre en pause / Reprendre / Joueur 2

Bouton Y - Coup Moyen (CM)

Bouton Z - Coup Puissant (CP) / Annuler

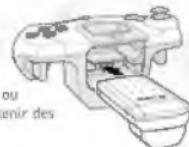
Bouton C - Coup Léger +
Moyen + Puissant

Bouton B - Insulter

Bouton A - Activer (ON) ou non (OFF) le

Discipe / Confirmer

Associez les boutons de coups avec le joystick afin d'exécuter des coups spéciaux. Voir pages 41 et 42.



VIBRATION PACK

Le jeu JoJo's Bizarre Adventure est compatible avec le Vibration Jump Pack.

Lorsque vous l'insérez dans le port d'extension d'une manette Dreamcast™ ou de tout autre périphérique, les vibrations qu'il produit vous permettent d'obtenir des sensations plus fortes en pleine action.

Remarques :

- Jusqu'à 2 joueurs peuvent s'affronter dans le jeu JoJo's Bizarre Adventure. Pour cela, connectez la manette ou tout autre périphérique supplémentaire avant d'allumer votre console Dreamcast™.
- Pour revenir à l'écran de titre à tout moment pendant une partie, appuyez et maintenez enfoncés simultanément les boutons A, B, X, Y et le bouton Start. Le chargement du logiciel est alors relancé et l'écran de titre apparaît.
- Vous avez la possibilité de modifier la configuration de la manette et de l'Arcade Stick en sélectionnant Button Config (Configuration des boutons) dans le menu des options. Voir page 40.

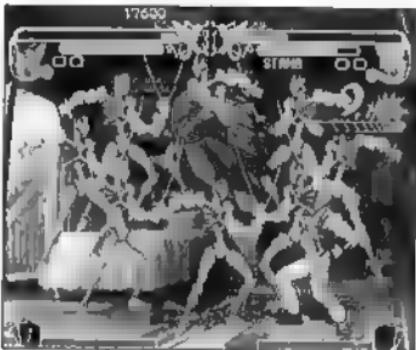
GRAN DE COMBAT

0:00 Chronomètre

Niveau de Santé

Portrait

Niveau d'énergie



Niveau de victoires



Chronomètre

Barre de Super Combo

Affiche le temps restant avant la fin du match.

Affiche votre score

Représente l'état de santé de votre personnage

Affiche le portrait de votre personnage

Représente le niveau d'énergie de votre disciple. Tous les personnages ne possèdent pas la Jauge d'énergie

Nombre de victoires

Indique le nombre de rounds remportés par les combattants.

Niveau de Super Combo

Barre de couleur qui se remplit au fur et à mesure que votre personnage attaque et pare des coups.

Lorsqu'elle est pleine, votre personnage peut effectuer des coups spéciaux tels que des Super Combos.

Niveau de Super Combo

Cet indicateur (1, 2 ou 3) vous permet d'exécuter des Super Combos (voir page 44)

LES REGLES DE COMBAT

DURÉE DU MATCH

Un match se déroule en 3 rounds qui se terminent tous à bout de 99 secondes (par défaut) ou bien dès que la jauge de Santé d'un des combattants atteint 0 vous avez la possibilité de modifier le nombre de rounds par match et d'activer ou non l'ON/OFF le chronomètre dans le menu des options Option Mode voir page 40

LE VAINQUEUR

Le premier personnage à remporter au moins deux des trois rounds est déclaré vainqueur du match. Si le chronomètre affiche 0 à lors que les deux adversaires sont tous deux debout le gagnant est alors le personnage dont la jauge de santé est la plus élevée en fin de round.

Lorsque le chronomètre est désactivé (OFF), le round se termine lorsque la jauge de santé d'un des deux combattants se vide entièrement.

MATCH NUL

Un match est déclaré nul (Draw Games)

lorsque les deux adversaires épuisent simultanément leur jauge de santé double KO) ou bien lorsque le niveau de leur jauge de santé est équivalent au moment où le chronomètre s'arrête.

MODES DE JEU

CADE

ateur(s) Dans une partie solo, vous affrontez un adversaire contrôlé par l'ordinateur. Vous pouvez choisir de faire des combats à chaque partie ou de gagner ou perdre le jeu. Un autre joueur peut vous aider dans une partie à deux. Dans le jeu JoJo's Bizarre Adventure 2, vous choisissez entre le Story mode (mode histoire) ou le Mode (mode défi). Malheureusement, il ne peut y avoir qu'un seul survivant. Joseph évalue vos performances à la fin de chaque partie et vous donne quelques conseils pour vous améliorer.



RSUS

jeurs en face-à-face. Avant de commencer, insérez deux manettes dans votre Dreamcast™ puis choisissez un personnage et ajustez vos boutons.

TRAINING (Entraînement)

onnez vos mouvements et vos combos contre un adversaire fictif.

SURVIVAL (Survie)

trez des adversaires contrôlés par l'ordinateur, un après l'autre. Votre personnage ayant une jauge de santé limitée, surpassez-vous ! Ce mode n'est pas disponible dans le jeu JoJo's Bizarre Adventure.



MENU DES OPTIONS

Choisissez une option à l'aide des boutons directionnels et de la touche de confirmation et activez les réglages en utilisant les boutons "de droite" du joystick multifonctionnel.

Difficulty (Difficulté) Détermine le niveau de difficulté en mode Arcade

Rounds Modifie le nombre de rounds par match

Damage (Dommages) Ajuste le niveau de dommages subis lors d'une attaque

Time (Temps) En position ON, le temps d'un round est limité à 99 secondes tandis qu'en position OFF, le round se termine lorsqu'un des deux combattants a été mis KO.

SC Gauge (Jauge Super Combo) Sert à régler le niveau initial de la jauge de Super Combo.

Screen Adjust (Réglages Ecran) Réglez la position de votre écran de jeu sur votre téléviseur.

Button Config (Configuration boutons) Sert à changer l'assignation des boutons de la manette.

Easy Mode (Mode Facile) Active (ON) cette option simplifie les commandes du jeu (Voir page 34).

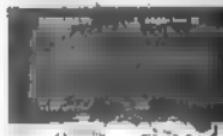
Audio - Sélectionnez un son STEREO ou MONO.

Sound Test (Test Sonore) - Relevez un écart tonal sonore.

Flash (Effets Stroboscopiques) Active/Désactive (ON/OFF) les effets visuels stroboscopiques.

AVANT D'ACTIVER CETTE OPTION, IL EST VIVEMENT RECOMMANDÉ DE LIRE LE PARAGRAPHE INTITULÉ « AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE » SITUÉ PAGE 2B DE CE MANUEL

Vibrations Active/Désactive l'option Vibration Pack (non disponible lorsque vous utilisez l'Arcade Stick).



LES MOUVEMENTS DE BASE

MANDES PAR DEFAUT



Bouton X Coup Léger + L
Bouton B Coup Moyen + M
Bouton A Coup Fort + DP
Bouton Y Coup Puissant + R

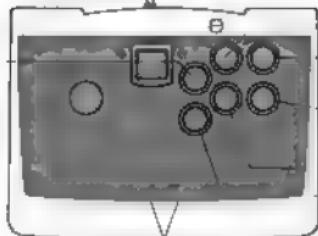


Bouton Z Coup Puissant + DP

+ D + C +
+ Puissant



Bouton X Coup Léger + CL



Bouton Y Coup Moyen + M
Bouton B Coup Puissant
Bouton A Coup Fort

Bouton X Coup Léger +
Coup Moyen + Coup Puissant

Bouton B Provoquer
Bouton A Attirer +
Repousser



MOUVEMENTS

Les boutons de la croix multi-directionnelle et du joystick ci-dessous sont destinés à un combattant orienté vers la droite. Inversez ces commandes de la croix multi-directionnelle et du joystick pour un combattant tourné vers la gauche.

Garde, Garde Aérienne

Appuyez sur les boutons dans la direction opposée à votre adversaire. Vous pouvez contrecarrer les attaques de votre adversaire en tenant la garde debout accroupie ou en l'air ! Il est nécessaire de tenir une garde adaptée aux différents coups que tente de vous infliger votre adversaire.

Attaque retournée

Appuyez sur 3 boutons d'attaque simultanément puis avancez sur une certaine distance en direction de votre adversaire pour effectuer une attaque retournée. Ce mouvement est uniquement disponible lorsque l'option Stand (Disciple) est désactivée (lire page 43).

Rattraper sa chute

Lorsqu'un adversaire vous atteint alors que vous êtes en air, il vous est possible de rattraper votre chute en appuyant simultanément sur 2 boutons d'attaque. Vous pouvez également arrêter votre chute à l'aide de la croix multi-directionnelle ou du joystick.

Projeter l'adversaire

Utilisez les boutons ou de la croix multi-directionnelle ou du joystick en direction de votre adversaire + Coup Moyen lorsque vous êtes près de lui.

Esquive

Appuyez simultanément sur les 3 boutons d'attaque lorsque vous êtes en garde afin d'esquiver l'attaque de votre adversaire.

Garde annulée

Dans JoJo's Bizarre Adventure:

Appuyez sur + un bouton d'attaque au moment où vous parlez un coup.

Dans JoJo's Bizarre Adventure 2

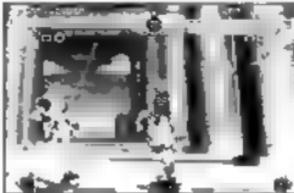
+ un bouton d'attaque au moment où vous parlez une contre-attaque.

DISCIPLE

Il s'agit d'un mode de combat à 2 cours d'un match. Mode Disciple Pour invoquer/Renvoyer le Disciple appuyez sur le bouton A.

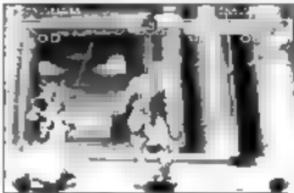
E NORMAL (SANS DISCIPLE)

- Vous pouvez contrôler votre personnage
- Si son Disciple exécute une attaque
- Les deux personnages peuvent exécuter
- Une attaque retournée
- Vous pouvez faire remonter la barre d'auge de votre Disciple en revenant en mode normal lorsque celle-ci descend trop bas



E DISCIPLE (DISCIPLE INVOQUE)

- Vous pouvez effectuer un Combo en frappant successivement sur boutons de coup léger, coup moyen et coup puissant
- Les coups portés sont plus puissants en Disciple qu'en Mode Normal
- Vous pouvez utiliser les compétences spéciales de votre personnage lorsque vous sautez.
- Joseph est capable d'exécuter une attaque retournée tout en mesure que votre adversaire vous attaque, la barre d'auge de votre Disciple diminue. Dès qu'elle est à zéro, il se décompose en morceaux et votre Disciple disparaît. Basculez alors en Mode Normal pour permettre à votre Disciple de remonter rapidement.



SUPER COMBOS

Plus vous perez et infligez des coups à votre adversaire, plus le niveau de votre jauge de Super Combo augmente. Lorsque cette jauge est pleine, vous pouvez exécuter une attaque spéciale comme l'Attaque Tandem. Certains Super Combos nécessitent plus d'un niveau de la jauge de Super Combo. Voir pages 46 à 53 pour les commandes de Super Combo de chaque personnage.

Attaque Tandem + Bouton Disciple

Ce mouvement permet de recharger la jauge de Super Combo. Il existe 3 sortes d'attaques Tandem : les Attaques Programmées, les Attaques Temps Réel et les Attaques Standard. Ces dernières varient en fonction du votre personnage.

Attaque Programmée

Après une Attaque Tandem, programmez Disciple en appuyant sur le bouton Disciple lorsque vous relâchez le bouton Disciple. Un attaque préalablement programmée par votre personnage peut également se déplacer et

approcher la jauge de votre Super Combo. Après un certain temps ou bien lorsque vous relâchez le bouton Disciple, l'attaque programmée sera exécutée. Si ce laps de temps est trop long, votre attaque standard sera exécutée.

Attaque Temps réel

Après une Attaque Tandem, votre personnage peut se déplacer très rapidement. C'est le moment d'enchaîner des attaques qui ne se succèdent pas en temps normal.

PERSONNAGES

Voici ci-dessous les boutons de la croix directionnelle sur lesquels il faut appuyer pour effectuer certains spéciaux et les Super Combos des 16 personnages disponibles en début de partie. Ces touches sont pour un personnage dirigé vers la droite. Il faut inverser les commandes droite/gauche lorsque ce dernier est orienté vers la

ABBREVIATIONS

A	= Attaque
D	= Disciple
CL	= Coup Léger
CM	= Coup Moyen
CP	= Coup Puissant

MANDES DEFAUT

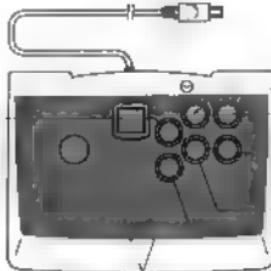


Bouton X = Coup Léger
Bouton Y = Coup Moyen CM
Bouton B = Coup Puissant CP
Bouton A = Activer/Désactiver Disciple



Bouton analogique G = Provoquer

→ Clique D = Coup Léger
→ Clique Y = Coup Moyen
→ Clique B = Coup Puissant



Bouton Y = Coup Moyen CM
Bouton X = Coup Puissant CP
Analogique
Bouton G = Coup Léger + Coup Moyen + Coup Puissant
Bouton B = Provoquer
Bouton A = Activer/Désactiver Disciple



JOETRO

Disciple de PLATINUM



AKYOUN

Disciple de MEROVIAN



MOUVEMENTS SPECIAUX

O bras en arrière

$\downarrow \searrow + A$

Attaque en diabée

$\downarrow \leftarrow + A$

Le Doigt Sombre

$\rightarrow \downarrow \searrow + A$

SUPER COMBOS

Attaque du aquar

$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$

Biseau d'étoiles

$\downarrow \leftarrow + AA$

Étoile de Platine

$\rightarrow CM CL \rightarrow D$

(niveau 3)

MOUVEMENTS SPECIAUX

Goutte d'Emeraude

$\downarrow \searrow \rightarrow + A$

Cape Magique

$\leftarrow \rightarrow \searrow \downarrow \leftarrow + A$

Pége mystique

$\downarrow \leftarrow + A$

Té commandé

$\rightarrow + AA$ (Mode Discip)

SUPER COMBOS

Super Goutte d'heraudé

$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$

Le bras d'Indy

$\downarrow \leftarrow + AA$

La Purification

$CL CL \rightarrow CM CP$

Le Bouquet final

$\rightarrow \downarrow \searrow + AA$ (niveau 2)
uniquement Mode Discip)



MOUVEMENTS SPECIAUX

Aragnar croisé	$\downarrow \searrow \rightarrow + A$
Mur de feu	$\rightarrow \downarrow \searrow + A$
Detecteur de lumen	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$
Argent de feu	$\rightarrow \downarrow \searrow + A$ en 'ar
Toinets de tisser écorce arde	$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + A$ $\rightarrow + AA$ (Mode Disciple)

SUPER COMBOS

Rafale de l'impér	$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$
Mega Aragnar croisé	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$
Requiem flamme	$\rightarrow \downarrow \searrow + AA$ (Jojo 2 uniquemen)

NARE
OMVER CHARIS



MOUVEMENTS SPECIAUX

Rafale de Pics	A + rapide + it
Flechette	\leftarrow (maîtrise) $\rightarrow + A$
Etoile lumine	\uparrow (maîtrise) $\downarrow + A$
Perçage à l'argile	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$ (Mode Disciple)
Téromma de	$\rightarrow + AA$ (Mode Disciple)

SUPER COMBOS

Projet d'arriere	$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$
Trultime	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$
Requiem	$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$ (Jojo 2) magicien 1 - niv 3

JOSPEH

Disciple: 100



MOUVEMENTS SPECIAUX

Per Jache	$\rightarrow \downarrow \searrow + A$
Le Coup de l'ermite	cerc e 360 + A
Tatoué de Jo	$\downarrow \searrow \leftarrow + A$
Per Bleu	$\downarrow \searrow \rightarrow + A$ Mode Normal
To e d Erm ite	$\downarrow \searrow \rightarrow + A$ Mode Disc per

SUPER COMBOS

Maîtrise Suprême	$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$
Peril Noir	det x cerc es 360 x 2 + A

IGGI

Disciple: 100



MOUVEMENTS SPECIAUX

Tiradas	\leftarrow (main tenue) $\rightarrow + A$
Attaque sablée	\downarrow (main tenue) $\uparrow + A$
Gifle sablée	$\rightarrow \searrow \downarrow \searrow \leftarrow + A$
Magie sablée	$\rightarrow \downarrow \searrow$ O. $\leftarrow \downarrow \searrow + A$
en parap	\uparrow (main tenue)

SUPER COMBOS

Gune	$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$
empêche de sablé	C C. \rightarrow (M CP)

MOUVEMENTS SPECIAUX

Baïles de glace	$\downarrow \searrow \rightarrow + A$
Stalactite	A (maintenir et relâcher)
Lance de glace	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$
Givre mortel	D
Givre fatal	$\downarrow + D$
Méssiles gelés	$\leftarrow \leftarrow \downarrow \searrow \rightarrow + D$

SUPER COMBOS

Méssiles de glace	$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$
Mise à mort	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$
Cible verrouillée	CL CL $\rightarrow CM CP$

MOUVEMENTS SPECIAUX

Collection	$\downarrow \searrow \rightarrow + A$
Enchantement	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$
Énergie électrique	$\rightarrow \downarrow \searrow + A$
Aimant de Bast	D

SUPER COMBOS

Force d'acier	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$
Continga	$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$

HOL HORSE

Disciple de l'Empereur



MOUVEMENTS SPECIAUX

USA le dragon vert SP	$\downarrow \searrow \rightarrow + A$
Mr. Guile	$\rightarrow \downarrow \searrow + A$
Le Pendu	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$
Le Corps de l'Empereur	D

SUPER COMBOS

Tir Rapide	$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$
Combinaison Mortelle	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$
Traces de Balles	$\leftarrow \downarrow \leftarrow + AA$

BLACK POKKEN

Disciple de l'Empereur



MOUVEMENTS SPECIAUX

Apprentissage	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$
Double épée	$\rightarrow \downarrow \searrow + A$
Enta le dragon orage	$\downarrow \searrow \rightarrow + A$
Esprit de char	$\downarrow \searrow \rightarrow + D$

SUPER COMBOS

Carne de la morte	$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$
Enta le Fatale	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$

LE DIABLE D'ED

MOUVEMENTS SPECIAUX

Saut de Piranha	↓↘→ + A
Coup de he ce	↓↓ + A
Passer le	↓↖← + A

SUPER COMBOS

Carnaval Junky	↓↘→ + AA
'Ecrabouill eur	↓↖← + AA
Do re mi re	→↓↘ + AA JoJo 2 uniquement

LER

JOHADIE PRE

MOUVEMENTS SPECIAUX

Tir au Harpon	↓↘→ + A
Motor Head	↓↖← + A
Dame de Fer	→↓↘ + AA JoJo 2 uniquement

SUPER COMBOS

Tir de Mega Harpon	↓↘→ + AA
Salon de Auto	↓↖← + AA
L'heure de manger	→↓↘ + AA

ALESSY

Disciple



MOUVEMENTS SPECIAUX

Rueine

$\leftarrow \downarrow \rightarrow + A$ (pour aller à l'ordre)

Cri d'alarme

$\rightarrow \downarrow \leftarrow + A$

Corperet de l'ombre

AA (maîtriser et relâcher
Mode Disciple)

SUPER COMBOS

Désespoir

$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$

USA USA USA

$\downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$ (rapidement)

CHACA

Disciple: AMIBI



MOUVEMENTS SPECIAUX

Apprentissage

$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$ (Mode Disciple)

Lame diabolique

$\downarrow \searrow \rightarrow + A$ (Mode Disciple)

Lance de vipère

$\rightarrow \downarrow \searrow + A$ (Mode Disciple)

SUPER COMBOS

Dimension Flash

$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$ (Normal Mode)

Entaille sanglante

$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$ (Mode Disciple)

Super Apprenti

$\downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$ (Jouer 2 uniquement,
Mode Disciple Jauge niveau 2)

DIO

Disciple: THE WORLD



MOUVEMENTS SPECIAUX

Muda Muda	$\downarrow \searrow \rightarrow + A$
Mudahl	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$
Yeux qui piquent !	$\rightarrow + CP + CM + CL + \rightarrow$
L'univers	$\rightarrow \downarrow \searrow + A$ (Mode Normal)
Mort qui tue !	$\rightarrow \downarrow \searrow + A$ (Mode Disciple)

SUPER COMBOS

Echec et Mat !	$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$
Roller Dio	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$ (Mode Normal)
Gel temporel	$\rightarrow + CP + CL + \rightarrow + D$ (Jauge niveau 3)
Fais tes prières !	$CM + CL + \rightarrow + CL + CP$ (JoJo 2 uniquement)

ICED

Disciple: CREAM



MOUVEMENTS SPECIAUX

Fond de l'espace	$\downarrow \searrow \rightarrow + A$
Chute dangereuse	$\leftarrow \downarrow \leftarrow + A$ (Mode Disciple)
Crème	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$
L'Envol	\downarrow (maintenu) $\uparrow + A$ (Mode Disciple)

SUPER COMBOS

Prends ça !	$\downarrow \searrow \rightarrow + AA$
Projection démentielle	$\downarrow \leftarrow \leftarrow + AA$ (Jauge niveau 2)
Cercle infernal	$\rightarrow \downarrow \searrow + AA$ (Mode Disciple)

CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE/ NCC

BP 319 000

13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel.

A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit.

L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier.

Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogues ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale.

En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas si l'avènement que le logiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière défectueuse).

CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière défectueuse) quant bien même Virgin Interactive auraient été avertis de l'éventualité des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit.

Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicent pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou réglementaires impératifs.

Le droit applicable est celui du droit français.

CAPCOM SUR INTERNET:

Pour en savoir plus sur les nouveaux jeux de la société CAPCOM, consultez son site Internet. Vous pouvez également envoyer des e-mails - en anglais - à l'adresse suivante:

WorldWide Web : <http://www.capcom.com>

CAPCOM

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086

NOTES





Dreamcast™

© 2000 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved. Developed by Capcom Co., Ltd.

Jado's Bizarre Adventure is a trademark of Capcom Co., Ltd.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otilåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5